

Para una revisión de las prácticas de socialización en los entornos del videojuego

Ignacio Abratte^(*)

Resumen: En este artículo se propone un recorrido por diferentes eventos y prácticas que tienen como factor común el uso de videojuegos. El objetivo de este trabajo es mostrar el potencial de los videojuegos como herramienta de socialización y performación de la realidad. Para ello se parte del origen de uno de los primeros videojuegos y de concepciones básicas de socialización, para luego abordar diferentes prácticas que se fueron conformando. El texto se detiene en eventos que incidieron en la utilización de este medio de entretenimiento como una práctica socializadora. Se realiza un análisis acerca del impacto que tuvieron los *ciber-games* y la conformación de comunidades virtuales, la popularización de prácticas como el *streaming* y la utilización de videojuegos para afrontar situaciones socio-sanitarias. Finalmente, se proponen posibles líneas de abordaje en relación a la influencia de las nuevas tecnologías como elemento clave en la conformación de nuevas prácticas socializadoras alrededor de los videojuegos.

Palabras clave: videojuegos - psicología - socialización - comunidades virtuales - tecnología

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 107]

^(*) Licenciado en Psicología por la Universidad Nacional de Córdoba. Cooordinador del área de Tecnología y Videojuegos de la Red de Investigadores en Game Studies (RIGS). Miembro del equipo de investigación en el Observatorio de Jóvenes, Medios y TICs, Facultad de Psicología, UNC. Investigador independiente en temáticas de psicología y videojuegos. Psicólogo Clínico especializado en consumo problemático y adicciones tecnológicas.

Introducción

Durante los últimos años, la industria de los videojuegos ha tenido una expansión sin precedentes. En menor velocidad, han surgido todo tipo de investigaciones sobre los efectos de los videojuegos en la sociedad desde disciplinas de lo más variadas. A nivel individual, muchos investigadores han abordado el fenómeno socializador que ha generado esta

práctica, el cual ha sido fuertemente potenciado por la llegada de internet a los hogares. La función socializadora que ha cumplido el videojuego viene desde sus inicios. Aunque no hay un consenso, muchos autores ubican a *Tennis For Two* como el primer videojuego. El físico William Higginbotham había notado que las personas que visitaban su laboratorio, pasaban mucho tiempo esperando a que pudiera recibirlos. Frente a ello, en 1958 desarrolla *Tennis For Two* en un osciloscopio analógico con botones, que consistía en una pantalla que presentaba una especie de pista de tenis bidimensional donde jugaban sus visitas (López Nieto, 2006).

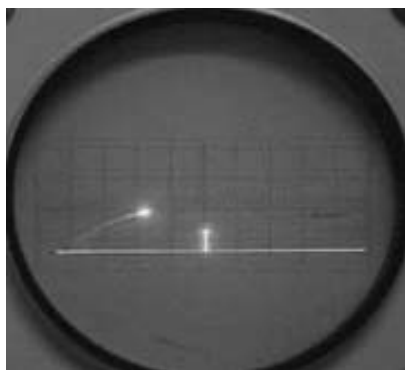


Figura 1. Imagen de *Tennis For Two* en un osciloscopio. Obtenido de López Nieto (2006).

Antes de continuar, vamos a definir brevemente lo que se entenderá por socialización. Siguiendo a Vander Zanden (1986), se comprende como un proceso de interacciones entre individuos, que producirá diferentes formas de pensamiento y acciones, facilitando la participación dentro de la sociedad. A su vez, esta interacción posibilita la existencia de la misma. De este modo, un individuo que internaliza este proceso adquirirá patrones de comportamiento de los modelos ya existentes dentro de una sociedad. A fines prácticos, nos centraremos en el concepto de “socialización secundaria” de Berger y Luckmann (1966), donde los autores entienden que la socialización primaria permite al individuo introducirse en la sociedad, mientras que la secundaria corresponde a la incorporación posterior a espacios más reducidos o “submundos” fundados en instituciones de la sociedad. Las características que adquiere esta socialización en un submundo específico están asociadas a la división del trabajo y la distribución social del conocimiento constituido en forma de “roles” que implicaría un conocimiento institucionalizado por parte de diferentes individuos que realizan tareas determinadas. De esta manera, las personas van adquiriendo un vocabulario específico y un campo semántico propio, desarrollando interpretaciones y comportamientos específicos. Al hablar de socialización en videojuegos, nos referiremos a individuos que comienzan a formar partes de grupos más pequeños y específicos, incorporando significaciones que habilitan la realización de actividades a través de un lenguaje en común.

El *ciber*: espacio de socialización de pares

Desde los años 90 los videojuegos se han vuelto una práctica muy popular entre niños y adolescentes. Con el surgimiento de internet y los videojuegos en línea, esta práctica llegó a un nuevo nivel. En esos primeros tiempos, el disponer de una conexión para jugar en línea en un hogar no era algo muy habitual. Es aquí donde cobra relevancia la aparición del *ciber*, siendo el punto de encuentro de los adolescentes para jugar y encontrarse o conocer amigos. Es así como el *ciber* se convirtió en un punto de encuentro de amigos o lugar de reunión previa a una salida grupal (Almada y Zamar, 2006). Siguiendo a las autoras, las prácticas que rodean al uso de videojuegos en el *ciber* permiten generar un sentido de pertenencia a un grupo creando vínculos e impulsando el proceso de socialización secundaria. En estos grupos, comienzan a surgir vínculos afectivos que van más allá del mero entretenimiento, generando un sentimiento de *nosotros* en cada miembro y un léxico específico del ambiente. Es a partir de esto, que los miembros pueden ejercer diferentes roles y construir, explorar y mostrar su propia identidad. Siguiendo a Petit (2006), esta práctica ha habilitado la generación de nuevas significaciones y reproducción de discursos que fueron parte del tejido social en el que se encontraban. Fue así como permitió a los jóvenes crear un sistema de creencias y representaciones sociales que luego formaron parte de la propia realidad, incorporados de una manera más activa que la que propiciaban otros medios.



Figura 2. Jóvenes jugando en un ciber. Obtenido de: <https://www.tiempodesanjuan.com/sanjuan/2018/5/15/mi-viejo-cyber-ya-no-es-lo-que-era-boom-ocaso-del-negocio-del-2000-215897.html>

Comunidades virtuales: espacio de socialización en el mundo digital

La interacción que surge entre pares de forma presencial tanto como virtual permite la conformación de verdaderas comunidades, las cuales tienen una vida en la virtualidad donde sus miembros se relacionan entre sí. En este sentido, Martínez Ruiz (2018) plantea que las comunidades virtuales compuestas por jugadores son conjuntos de personas distanciadas geográficamente, pero reunidas por un videojuego particular, siendo el interés mutuo lo que las conecta para formar vínculos interpersonales.

De esta manera, bajo la concepción de Berger y Luckman (1966) puede comprenderse que, dentro del contexto de los videojuegos, una comunidad virtual es un espacio de socialización secundaria dentro del cual la persona puede internalizar un submundo caracterizado por los roles y vocabularios específicos, donde se internaliza un campo semántico que estructura la forma de comprender la experiencia dentro de dicho espacio.

En este sentido, resulta relevante destacar la importancia que los mismos jugadores le dan a la socialización que permiten los videojuegos, lo que fue relevado en el estudio realizado por Crenshaw y Nardi (2016). Para comprender la forma de relacionarse de los jugadores en mundos virtuales, tomaron comunidades virtuales del MMORPG *World Of Warcraft*, en el que las actualizaciones oficiales lanzadas por el estudio Blizzard limitaron ciertas funcionalidades relacionadas con la comunicación y la interacción dentro del mundo del juego. De acuerdo con los relatos de los miembros de estas comunidades, los cambios realizados por la empresa fueron percibidos de forma negativa en cuanto a la jugabilidad y posibilidad de socializar con otros jugadores, siendo esta característica una de las principales razones por las que elegían dicho videojuego.



Figura 3. Imagen de *World of Warcraft*. Obtenido de: <https://passel2.unl.edu/view/lesson/d6c3e24cbc7e/7>

Un hecho recordado es el caso de uno de los hitos más reconocidos en la comunidad de *Halo 3*. Se trató de una acción conjunta que consistió en infligir diez mil millones de muertes contra el enemigo en un proceso que duró varios días, lo que en palabras de McGonnigal (2015) ha sido el mayor ejército virtual o de cualquier otro tipo de la historia de la humanidad. Para lograr esta proeza, los jugadores adoptaron las diez mil millones de muertes como un símbolo para movilizar a la comunidad, invitando a participar a todos los miembros de la comunidad de HALO, instándolos a que este objetivo era más grande que uno mismo, pero que se necesitaban de todos para lograrlo.

Lo verdaderamente destacable de esta acción colectiva no fue la cantidad de enemigos derrotados, sino que este logro se llevó a cabo gracias a la colaboración de todos los miembros de la comunidad. El ser miembro de una comunidad virtual cobraba el valor de compartir y colaborar con miembros de un grupo para formar parte de algo más grande que uno mismo.

Streamers: un elemento esencial de las comunidades gamer

El tiempo pasó y las formas de construir comunidad han ido evolucionando en conjunto con la tecnología. Entre los avances en la forma de consumir productos audiovisuales, uno que destaca en este tiempo es el *streaming*, un tipo de contenido en vivo (o grabación del mismo) al cual el usuario accede a su propia demanda por medio de un dispositivo conectado a internet (Gutiérrez Lozano y Cuartero, 2020). Dentro de este tipo de medios, en lo referido al *streaming* de videojuegos, ha cobrado una gran relevancia la figura del *streamer*, que es quien genera el contenido mostrándose a sí mismo o encarnando un personaje.

Desde sus inicios, la televisión se ha caracterizado por centralizar la imagen de quien se muestra al público, como alguien diferente a “la gente común”. Internet, ha revolucionado este aspecto, permitiendo que cualquier persona muestre su vida y pueda crear y transmitir el contenido (Petit, 2009). El *streaming*, de este modo, abre un mundo de posibilidades permitiendo que los usuarios se convierten en prosumidores, como lo habilitan plataformas como Twitch, la cual fue pensada para la transmisión de videojuegos y programas televisivos mientras se comentaban dichos contenidos (Vertele, 2020, citado en Gutiérrez Lozano y Cuartero, 2020).

Entendiendo esta nueva forma de crear y consumir contenido, el fenómeno generado por Twitch ha llevado a que sus usuarios generen nuevas formas de consumo, que se caracteriza por la posibilidad de compartir el contenido que se está viendo. Estas son las llamadas *watch parties* donde un grupo de personas se conectan a ver lo que uno de los usuarios comparte (Gutiérrez Lozano y Cuartero, 2020). Al mismo tiempo, este tipo de plataformas poseen integrado un chat entre el *streamer* y los usuarios o seguidores que lo ven, permitiendo una mayor interactividad, borrando la separación entre productor y consumidor de contenido. Siguiendo lo que argumentan Gutiérrez Lozano y Cuartero, dadas las características del chat y lo personalizable que se vuelve el canal de Twitch, el creador de contenido puede establecer las propias reglas del canal hasta convertirlo en una subcultura propia de la plataforma. Es así como la plataforma se sostiene en la transmisión de los juegos, la par-

tipificación de los seguidores y la construcción de una comunidad que interactúa constantemente con el *streamer*. Este sentimiento de comunidad va construyendo un sentimiento de un *nosotros* a través de códigos comunes y una jerga propia que les permite distinguirse de otras comunidades (2020). Asimismo, dicho sentimiento, aumentará la conexión e interacción con el *streamer* quien, a su vez, puede impulsar a sus seguidores a compartir contenidos creando una “comunidad de comunidades” (Crescenzi, 2021).

En tiempos de encierro, el videojuego es la salida

En el año 2020 se produjo la crisis sanitaria del virus Covid-19. Debido a esto, casi la totalidad de la población se vio recluida en sus hogares, lo que llevó a niños, jóvenes y adultos a buscar formas de entretenerse dentro de sus casas. Dentro de las formas de entretenimiento posibles, obtuvieron una mayor relevancia los videojuegos, en particular *Among Us*, lanzado en 2018 y que no había tenido gran repercusión en la comunidad *gamer* hasta entonces. Un simple juego que consta de tres o más jugadores dentro de una nave, que deben realizar distintas tareas. El objetivo del juego es terminar las actividades. Entre esos jugadores hay de uno a tres *impostores*, que intentarán sabotear la nave y eliminar al resto de los tripulantes antes de ser descubiertos. Debido a la estética y la dinámica que generaba el juego, muchos *streamers* comenzaron a jugar transmitiendo sus partidas (principalmente por Twitch) y de a poco los seguidores comenzaron a sumarse al juego, generando distintas comunidades en torno al mismo (Consiglio, 2020).

Ahora bien, lo que explica que tantas personas lo jugaran fue la socialización que implicaba. Las tareas de los tripulantes o los actos de los impostores eran menos relevantes que los debates que se generaban dentro de la nave. Las acaloradas discusiones que se producían alrededor de la identidad de los impostores, las habilidades sociales requeridas y la posibilidad de interactuar con otros fueron los elementos que explican la popularización del juego (Cuesta, 2020).



Figura 4. Videojuego *Among Us*. Captura propia

Barr y Copeland Stewart (2022) realizaron un estudio en relación al bienestar de las personas que utilizaron videojuegos durante la pandemia. Dentro de los diferentes beneficios que encontraron, el aspecto socializador estuvo presente, favoreciendo el sentimiento de estar conectado con la comunidad y, en caso de quienes jugaban con su grupo familiar, mejorando el sentimiento de unión y cohesión. Asimismo, otro de los resultados que encontraron fue que la socialización basada en juegos durante la pandemia ha reducido el sentimiento de soledad y aumentó el soporte social tanto online como *offline*.

Nuevas tecnologías y prácticas emergentes

Este desarrollo ha dado cuenta de cómo han ido cambiando las prácticas socializadoras alrededor de los videojuegos. Pasando desde reuniones en *cibers*, a prácticas más modernas que de la mano del avance tecnológico, ha devenido en prácticas de socialización a través de la red en dispositivos individuales donde la interacción puede darse de forma directa a través de jugadores o por un intermediario como la figura del *streamer*. No obstante, el avance tecnológico continúa habilitando nuevas prácticas posibles a través de la realidad aumentada, la realidad virtual y de la inteligencia artificial. Es por ello que cabe preguntarse sobre las nuevas prácticas que pueden emerger a raíz de estas nuevas herramientas, permitiendo experiencias más inmersivas y personalizadas.

Andersson y Feng (2022), entienden la *realidad aumentada* como una tecnología que puede generar, a través de un dispositivo, una mixtura entre espacios físicos y digitales, manteniendo una interactividad en tiempo real y sosteniéndose en un entorno tridimensional, permitiendo superponer elementos virtuales sobre un entorno físico del usuario. En este sentido, los autores plantean la importancia de los videojuegos apoyados en esta tecnología como una herramienta que facilita la creación de nuevas comunidades virtuales, así como diversos procesos de socialización. De esta manera, videojuegos como *Pokémon Go*, incrementan el tiempo utilizado en realizar actividad física así como en interacciones sociales, llevando adelante una misión en conjunto con otros jugadores o el intercambio que surge al ir a una *pokeparada* y encontrarse con otros.

Otra tecnología emergente es la *realidad virtual*, que permite a los usuarios experimentar entornos digitales de forma inmersiva a través de cascos diseñados para tal fin, que proporcionan una perspectiva en primera persona y formas de interacción que exceden a las posibilidades físicas. Dicha tecnología se ha podido implementar en el uso de videojuegos ayudándose de mandos y otros dispositivos que permiten captar el movimiento de la persona, detectar sonidos provenientes de diferentes distancias dentro del juego y reproducir sensaciones táctiles a fines de generar una mayor inmersión en el juego y una experiencia mucho más intensa que en un videojuego tradicional (Krell y Wettman, 2023).

Asimismo, otro uso que tiene esta tecnología es para potenciar las posibilidades de socialización dentro de un entorno de juego. Siguiendo con los autores, la *realidad virtual social* se caracteriza por ser una forma de interacción social deslocalizada que implica copresencia de otras personas y una interacción más inmersiva a través de avatares per-

sonalizados, mundos virtuales generados por los propios usuarios, audio de proximidad y la posibilidad de una sincronización corporal a través del seguimiento ocular y labial. Todo esto, permitiría a los usuarios realizar actividades diversas que permiten generar sensación de intimidad y cercanía.

Wang (2020) plantea que la *realidad virtual social* permite crear interacciones multidimensionales sin depender de reuniones físicas. A diferencia de otras tecnologías como las redes sociales o videojuegos más tradicionales, la *realidad virtual social* posee una mayor inmersión, mayor diversidad interactiva y un contenido social más contextualizado. Esto se debe a que el usuario, además de comunicarse mediante audio y video, también puede hacerlo a través de una amplia gama de intercambios no verbales en tiempo real, lo que sumado a la gran variedad de actividades que se pueden hacer o crear y a la inmersión que genera la personalización del avatar, permite un efecto más cercano a un encuentro cara a cara.

Por otra parte, las plataformas de *realidad virtual social*, han llevado a poder vivenciar situaciones de gran intensidad, incluso a sentir físicamente estímulos generados en el mundo virtual. Tal como lo plantean Krell y Wettmann (2023) al analizar VRChat, un videojuego multijugador masivo de realidad virtual enfocado en la interacción con otros jugadores. Los autores plantean que cuando dos personas logran tal grado de inmersión pueden experimentar una sincronía entre el cuerpo físico y el virtual y lograr experiencias afectivas de alta intensidad, llevando el acto de socializar con otra persona a un nuevo nivel que implica lo corporal, lo digital y lo técnico. De esta forma, una persona que se encuentra inmersa en la realidad virtual puede llegar a sentir físicamente el contacto virtual que tiene con otra persona, llegando a experimentar sensaciones como una caricia o un abrazo, aunque estas estén ocurriendo de forma digital.



Figura 5. Imagen de *metaverso* publicitado por *Meta*. Obtenido de: <https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real>

Una tecnología que combina *realidad aumentada* y *realidad virtual* es el *metaverso*, entendiendo este como una red de mundos virtuales interconectados que fusionan el mundo físico y el virtual, para ofrecer una experiencia más inmersiva y realista. Como plantean Sowmya et al (2023), está diseñada para interconectar mundos digitales, favoreciendo la interacción de sus usuarios en un entorno donde puedan socializar, trabajar, hacer negocios, estudiar o jugar. Al implicar dichas tecnologías, facilita el uso de videojuegos interactivos que permiten integrar completamente a los personajes dentro de ese espacio. Los autores realizaron una investigación aplicando el marco de los cinco rasgos de personalidad para analizar procesos de socialización en el *metaverso*. Si bien el estudio no está enfocado específicamente en videojuegos, encontraron que ofrece experiencias sociales novedosas tanto en la posibilidad de interacción entre personas de distintos lugares como en la creación de comunidades virtuales para colaborar entre los miembros y adquirir nuevos conocimientos. La otra tecnología que en estos últimos años ha tenido un gran avance es la *inteligencia artificial*, que aborda un campo de la informática centrado en el desarrollo de software que permita a las máquinas realizar tareas como aprender o tomar decisiones, las cuales requieren de inteligencia humana (Alfaro Rodríguez et al, 2023). La implementación de dicha tecnología en los videojuegos no es nueva, pero en el último tiempo el desarrollo tecnológico ha permitido poder crear entornos con interacciones mucho más complejas y adaptativas que hace tiempo atrás.

Los autores mencionados realizaron un análisis de las diferencias entre el desarrollo del juego *GTA San Andreas* (2004) y *Red Dead Redemption 2* (2018), desarrollados por *Rockstar*. El estudio revela algunos puntos en los que la inteligencia artificial desarrollada para el comportamiento de los personajes no jugables (*NPC*) habilitaron interacciones más complejas en *Red Dead Redemption 2*, como por ejemplo estrategias de búsqueda de cobertura y flanqueo por parte de los enemigos, el desarrollo de rutinas diarias y comportamientos adaptativos, la toma de decisiones variadas frente a eventos aleatorios y la percepción que tienen del jugador los *NPC* y el comportamiento que despliegan en base a dicha percepción. Por su parte, *GTA San Andreas* presenta en sus *NPC* patrones de comportamientos más estandarizados y predefinidos frente a los eventos que suceden en el juego o en la interacción que realizan con el jugador, incluso llevando a comportamientos erróneos o ilógicos. De esta manera, el desarrollo de las inteligencias artificiales para el comportamiento de *NPC* y eventos del juego permiten una experiencia mucho más adaptativa, modificando el comportamiento de los *NPC* y del entorno en base a las decisiones que vaya tomando el jugador, generando una experiencia mucho más realista e inmersiva. Asimismo, no sólo permitiría el desarrollo de nuevas narrativas y jugabilidades, sino que también facilita a los desarrolladores la posibilidad de diseñar entornos y experiencias de juego mucho más personalizadas. Estos desarrollos, podrían impulsar nuevas formas de interacción entre jugadores y, a su vez, con la propia inteligencia artificial.

A las nuevas formas de interacción hay que agregar una barrera que dificulta la comunicación dentro de la *realidad virtual social*, que es la diferencia idiomática. Los avances de la inteligencia artificial han permitido generar reconocimiento, transcripción y traducción de voz

en tiempo real. Podemos partir de herramientas simples como el traductor de Google¹ que reconoce lo hablado, lo traduce y puede reproducirlo en otro idioma; hasta herramientas más complejas que combinan tecnologías como *Whiper*² de Open AI para reconocimiento de voz, diferentes modelos de traducción de lenguaje como *NLLB-200*³ o *M2M-100*⁴ y modelos de pasaje de texto a voz como *Silero*⁵. Un ejemplo desarrollado por un usuario de la comunidad de *VRChat* es *Whispering Tiger*⁶, que combina dichas herramientas para poder traducir lo que dice un jugador en otro idioma y poder responderle en dicho idioma. Es posible afirmar que las dificultades que podrían surgir a raíz de la barrera idiomática poco a poco se irán eliminando. No obstante, las herramientas más complejas que permiten suturar este problema aún no se han masificado y continúan en desarrollo. A pesar de ello, el avance tecnológico continúa abriendo nuevas puertas para la creación y exploración de nuevas formas de socializar, interactuar y generar sentidos de comunidad alrededor de los videojuegos.

Conclusiones

En este recorrido sobre diferentes acontecimientos y situaciones que se han dado en torno a los videojuegos como herramienta de socialización secundaria, se ha puesto en perspectiva cómo estos pueden ayudar a la creación de vínculos y prácticas llevadas a cabo en sociedad. Desde sus orígenes, donde ya algunos de los primeros juegos estaban impulsados por la necesidad de interactuar con otros, hasta las prácticas más diversas que se realizan en la actualidad, el componente socializador siempre ha estado presente en mayor o menor medida. En este trabajo se abordaron desarrollos que han resultado relevantes para el tema estudiado. Entre ellos, el uso de ciertos espacios físicos (como el *ciber*) o digitales (comunidades virtuales) facilitando la vinculación y la construcción de un *nosotros* colectivo, resaltando el componente social. De este modo, ese *nosotros* puede convertirse en un motor para promocionar acciones en conjunto y llegar a metas más grandes de las que podría conseguir una persona de forma individual.

Este componente socializador ha llegado a punto de permitir el desarrollo de vocabularios específicos, propios de los roles que ocupan los miembros de las comunidades, siendo un elemento clave en los procesos de socialización secundaria.

En este sentido, la instalación de la cultura del videojuego ha llegado a tal extremo, que se conforma como una competencia a otras formas de entretenimiento que han dominado durante años como la televisión. En este caso, la figura del *streamer* se impone como la de un *otro* que puede volverse significativo para los jugadores, así también como un personaje que permite nuclear y reunir a personas con un mismo interés, facilitando la creación de comunidades virtuales y la interacción con sus seguidores. De esta manera, plataformas como Twitch, han abonado, además, a la creación de nuevas formas de consumo y de socialización alrededor de las prácticas de videojuegos.

Todas estas formas de interacción a través de los videojuegos se han vuelto cruciales a la hora de sortear algunas dificultades en momentos de encierro, cumpliendo un rol esencial en el mantenimiento del bienestar al poder crear y sostener lazos significativos.

Después de revisar la evolución de estas prácticas en las últimas décadas, con las nuevas generaciones y un avance tecnológico que está teniendo cada vez más relevancia, queda preguntarse: ¿qué nuevas prácticas de socialización a través de los videojuegos surgirán en el futuro? Tecnologías como la realidad virtual, realidad aumentada y la inteligencia artificial permiten diseñar entornos más adaptativos, creativos e inmersivos para los jugadores y que habilitan nuevas formas de experimentar intercambios con otros.

Notas

1. Google Translate, desarrollado por Google. Accedido el 30 de Noviembre de 2024: <https://translate.google.com/>
2. Whisper, desarrollado por Open AI. Accedido el 30 de Noviembre de 2024: <https://github.com/openai/whisper>
3. NLLB-200, modelo de traducción de lenguaje desarrollado por Meta en 2022. Accedido el 30 de Noviembre de 2024: <https://ai.meta.com/blog/nllb-200-high-quality-machine-translation/es-es/>
4. M2M-100, modelo de máquina de traducción multilinguaje desarrollado por Angela Fan y su equipo (2020). Accedido el 30 de Noviembre de 2024: <https://arxiv.org/abs/2010.11125>
5. Silero STT, modelo de pasaje de texto a voz desarrollado por Silero. Accedido el 30 de Noviembre de 2024: <https://silero.ai/>
6. Whispering Tiger, programa que permite la transcripción y traducción en vivo tanto de texto como de voz, desarrollado en 2022 por Sharnnah. Accedido el 30 de Noviembre de 2024: <https://github.com/Sharnnah/whispering>

Referencias Bibliográficas

- Alfaro Rodríguez, A., Martínez Galindo, J., Muñoz Tiznado, P., Sarmiento Rodríguez, J. (2023) La inteligencia artificial en los videojuegos: Gta San Andreas y Red Dead Redemption 2. *Revista Digital de Tecnologías Informáticas y Sistemas*, 7 (1). <https://doi.org/10.61530/redtis.vol7.n1.2023.144.107-114>
- Almada, I. y Zamar, M. (2006). Video juegos y socialización en la adolescencia en Petit, C. (Ed), *La generación tecnocultural*. Editorial Brujas.
- Andersson, W y Feng, C (2022). *AR games for motivation, socialisation, and physical activity* [Tesis de Maestría, Norwegian University of Science and Technology]. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/3027650>
- Barr, M. Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the covid-19 pandemic and effects on players' well-being. *Games and Culture*, 17 (1). 122-139. <https://doi.org/10.1177/155541202110170>

- Berger, P. L. y Luckmann, T. (1966). *La construcción social de la realidad*. Editorial Amorrortu.
- Consiglio, J. (21 de Noviembre de 2020). 'Among Us': Un juego de socialización. Combogamer. <https://www.combogamer.com/38199/among-us-un-juego-de-socializacion/>
- Crenshaw, N. Nardi, B. (5-8 de enero de 2016). "It was more than just the game, it was the community": social affordances in online games [conferencia]. Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2016), Koloa, Hawaii.
- Crescenzi, N. (2021). "La lúdica comunitaria del streaming" en *Revista Ludorama*, 3, 52-54. Editorial World Of Gamers.
- Cuesta, L. (17 de Octubre de 2020). *Among Us: ¿Por qué gusta tanto el juego de moda?* El País. <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/amog-us-gusta-tanto-juego-moda.html>
- Gutiérrez Lozano, J. F., Cuartero, A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 50, 159-175. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.11>
- Krell, F., Wettmann, N. (2023). Corporeal Interactions in VRChat: situational intensity and body synchronization. *Symbolic Interaction*, 46 (2). <https://doi.org/10.1002/symb.629>
- López Nieto (2006). análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos. *Revista Icono 14*, 2 (8).
- Martínez Ruiz, A. (2018). *El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2*. [tesis de licenciatura]. Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/13316>
- McGonnigal, J. (2015). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Siglo Veintiuno.
- Petit, C. (2006). El lugar de los sentimientos en la recepción televisiva en Petit, C. (Ed), *La generación tecnocultural*. (Petit comp.) Editorial Brujas.
- Petit, C., Cilimbini, A., Virdó, E., Yurman, J., Remondino, G. (2009). *medios y tecnologías de la información y la comunicación. socialización y nuevas apropiaciones*. Editorial Brujas.
- Sowmya, G., Chakraborty, D., Polisetty, A., Khorana, S. y Buhalis, D. (2023). Use of metaverse in socializing: application of the big five personality traits framework. *Psychol Mark*, 2023, 1-19. <https://doi.org/10.1002/mar.21863>
- Vander Zanden, J. (1986). *Manual de Psicología Social*. Editorial Paidós.
- Wang, M. (2020). Social VR: a new form of social communication in the future or a beautiful illusion?. *Journal of Physics: Conference Series*, 1518. <https://www.doi.org/10.1088/1742-6596/1518/1/012032>

Abstract: In this essay, a journey is proposed through different events and practices that share the common factor of video game usage. The aim of this work is to showcase the potential of video games as a tool for socialization and the performance of reality. To this end, the analysis begins with the origin of one of the first video games and basic conceptions of socialization, then moves on to examine various practices that have developed over time.

The proposed path highlights some events that have contributed to the use of this medium of entertainment as a socializing practice. An analysis is conducted on the impact of lan centers and the formation of virtual communities, the popularization of practices such as streaming, and the use of video games to address socio-sanitary situations. Finally, possible approaches are suggested regarding the influence of new technologies as a key element in shaping new socializing practices around video games.

Keywords: video games - psychology - socialization - virtual communities - technology

Resumo: Neste ensaio, propõe-se um percurso por diferentes eventos e práticas que têm como fator comum o uso de videogames. O objetivo deste trabalho é mostrar o potencial dos videogames como ferramentas de socialização e de formação da realidade. Para isso, parte-se da origem de um dos primeiros videogames e de concepções básicas de socialização, para depois abordar diferentes práticas que foram se configurando ao longo do tempo. O caminho proposto destaca eventos que contribuíram para a utilização deste meio de entretenimento como uma prática socializadora. Realiza-se uma análise sobre o impacto dos cyber-games e a formação de comunidades virtuais, a popularização de práticas como o streaming e o uso de videogames para enfrentar desafios socio-sanitários. Por fim, propõem-se possíveis linhas de abordagem em relação à influência das novas tecnologias como elemento-chave na criação de novas práticas de socialização em torno dos videogames.

Palavras-chave: videogames - psicologia - socialização - comunidades virtuais - tecnologia

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
